



**Inteligencja jest prawem narodzonych. Glenn Doman**

# **Jak pomnażać inteligencję małego dziecka techniką bitów inteligencji?**

**Poradnik**

Copyright 2011 Fundacja Ingenium

[metodadomana.org](http://metodadomana.org)

[facebook.com/metodadomana](https://facebook.com/metodadomana)

[facebook.com/bityinteligencji](https://facebook.com/bityinteligencji)

**Spis treści:**

<b>Technika bitów inteligencji</b> .....	str. 3
Jak zaprojektowano karty bity inteligencji?.....	str. 3
Jak powinny być wyglądać karty - bity inteligencji zaprojektowane zgodnie z Metodą Domana? ?.....	str. 4
Dlaczego obrazy bitów inteligencji muszą być wyjęte z tła?.....	str. 4
Dlaczego karty powinny być dzielone na kategorie? Dlaczego sortujemy bity inteligencji?.....	str. 5
<b>Jak uczyć techniką bitów inteligencji?</b> .....	str. 5
Czym jest karta typu bit inteligencji?.....	str. 5
JEDNA SESJA.....	str. 5
Częstotliwość, intensywność, czas trwania.....	str. 6 -7
SESJE W CIĄGU JEDNEGO DNIA.....	str. 8
DODAWANIE NOWYCH INFORMACJI I WYCOFYWANIE STARYCH.....	str. 8
ŻYWOTNOŚĆ JEDNEGO BITU INTELIGENCJI.....	str. 8
PODSUMOWANIE.....	str. 9
<b>Jak wykorzystać programy inteligencji czyli opisy umieszczone na rewersie kart?</b> .....	str. 10
Jak zaprojektowane są programy inteligencji i kiedy czytamy poszczególne części informacji-fakty?.....	str. 10
Programy inteligencji czyli nowe części informacji (punkty 1-12).....	str. 11
ŻYWOT JEDNEJ KARTY.....	str. 11
Jak ułatwić sobie orientację w opisach bitów inteligencji?.....	str.12
Kiedy wprowadzać programy inteligencji?.....	str.13
Dlaczego programy inteligencji są ważne i warto czytać je dzieciom?.....	str.14
<b>Jakich zasad należy przestrzegać, aby pomnożyć inteligencję małego dziecka?</b> .....	str.16
Dziesięć złotych zasad.....	str.19

## Technika bitów inteligencji

Bity Inteligencji to technika przekazywania wiedzy encyklopedycznej najmłodszym autorstwa Glenna Domana. Technika ta polega na przyspieszonym dostarczaniu informacji we wczesnym dzieciństwie. Bity Inteligencji to komplet kart zawierających cząstki inteligencji czyli fakty, takie jak obrazy, słowa lub liczby. Karty używane w przyspieszonym uczeniu się pomagają w odbiorze bodźców informacyjnych z większą prędkością, intensywnością i czasem trwania. Ponadto technika stymuluje zrównoważony rozwój obu półkul mózgowych poprzez fotograficzne obrazy, które angażują prawą półkulę mózgu oraz uporządkowane i sklasyfikowane opisy, które pobudzają do analitycznego myślenia i pracy lewej półkuli.

Oprócz kart można także używać bitów dźwiękowych - takich jak odgłosy zwierząt, dźwięki instrumentów, utwory muzyki klasycznej lub zapachowych np. próbki zapachowe przypraw. Zawsze jednak należy pamiętać, aby nie poprzestać na ikonograficznej prezentacji, ale rozwijać wiedzę malucha informacjami zawartymi w opisach wymagających abstrakcyjnego myślenia. Technika Bitów Inteligencji ma na celu przyspieszenie procesu organizacji neurologicznej i fizyczny wzrost mózgu w sposób zrównoważony.

Z relacji rodziców wynika, że jest to jedna z ulubionych przez dzieci technik prezentacji. Flesz karty zawierające wizualne bity inteligencji uwzględniają percepcję prymitywną i złożoną oraz uczenie się odruchowe i świadome. Obrazy Bitów Inteligencji znajdujące się na kartach powinny być precyzyjne, wyizolowane i jednoznaczne. Ich rozmiar powinien być dostosowany do możliwości percepcyjnych dziecka. Opisy (programy inteligencji) muszą być logicznie uporządkowane i sklasyfikowane tak, aby maluch mógł je analizować, porównywać i wyciągać własne wnioski.

### Jak zaprojektowano karty bity inteligencji?

Bity inteligencji to karty do pomnażania inteligencji małych dzieci, zaprojektowane w specjalny sposób, który ma rozwijać naukowe myślenie. Te wyjątkowe pomoce naukowe stworzone przez Glenna Domana umożliwiają nie tylko obserwację i przyspieszoną naukę, ale także manipulację kolekcją, aranżowanie galerii, analizę, porównywanie, sortowanie, organizowanie i klasyfikowanie obiektów od nowa.

Dzieci są częścią natury - kochają przyrodę, która jest dla nich domem. Właśnie dlatego świat roślin i zwierząt jest dla najmłodszych znakomitym punktem wyjścia do rozwijania naukowego myślenia. Zabawy bitami inteligencji ze świata przyrody rozwijają u maluchów podejście naukowe od najmłodszych lat.

Luźne karty encyklopedii opartej na bitach inteligencji mogą być przez dzieci dopasowywane, grupowane i porządkowane na wiele różnych sposobów. Pomogą maluchom zrozumieć, że organizmy i obiekty mogą należeć do więcej niż jednej grupy na podstawie różnych rozpoznawalnych cech. Pokazują, że wiedzę można generalizować dzięki

bacznej obserwacji podobieństw i różnic. Uczą, że na podstawie spójnych wniosków można przewidzieć cechy i zachowania przedstawicieli tej samej kategorii.

Bity inteligencji przekazują także interdyscyplinarną wiedzę z wielu innych dziedzin i w ten sposób rozwijają kreatywne myślenie i umiejętność innowacyjnego rozwiązywania problemów. Analiza, operowanie i manipulowanie wiedzą oraz tworzenie nowych systemów, to obecnie najbardziej cenione umiejętności w naukach ścisłych.

### **Jak powinny być wyglądać karty - bity inteligencji zaprojektowane zgodnie z Metodą Domana?**

Każda karta z bitem inteligencji powinna reprezentować jedną cząstkę informacji i zawierać dokładny rysunek lub wysokiej jakości zdjęcie, które jest duże i wyraźne oraz, co najważniejsze wyizolowane z tła.

Izolacja gatunku lub obiektu z tła umożliwia dzieciom szybszą i skuteczniejszą percepcję sylwetek i kształtów. W świecie realnym sylwetki poruszają się, co ułatwia wyjęcie wzrokiem danego obiektu z tła. W przypadku sprawnej, odpowiednio szybkiej prezentacji kart typu flash Metodą Domana, wyjęcie wzrokiem sylwetki z tła utrzymanego w podobnej tonacji kolorystycznej, dla niemowlęcia lub małego szkraba jest praktycznie niemożliwe. Dlatego podstawową cechą prezentacji bitów inteligencji Metodą Domana dla roślin, zwierząt, obiektów i przedmiotów o tak różnych kształtach, jest wyizolowanie zdjęcia z tła.

### **Dlaczego bity inteligencji muszą być wyjęte z tła?**

Wyjęcie gatunków i obiektów z tła przede wszystkim ułatwia sprawne namierzenie obiektu podczas szybkiej prezentacji techniką bitów inteligencji. Niemowlę oraz mały szkrab nie musi marnować czasu na lokalizację i obieganie wzrokiem centralnej sylwetki, która w wersji wyizolowanej jest bardzo szybko kodowana, co pozwala dziecku poświęcić uwagę innym szczegółom. Ponadto obiekt prezentowany w ten sposób jest jednoznaczny - niemowlę nie pomyli go z innym obiektem z tła.

Wyizolowany obiekt ułatwia wyszukiwanie podobieństw i różnic oraz organizowanie wiedzy na podstawie wyraźnych, łatwych do wyodrębnienia cech. Zwróćmy uwagę, że sylwetka i kształt jest pierwszą, ogólną cechą, która odróżnia obiekty i gatunki. W świecie realnym większość zwierząt porusza się, co umożliwia rozpoznanie sylwetki m.in. na podstawie sposobu poruszania się. Zwierzęta o barwach maskujących na tle otoczenia, do którego przystosowały swoje umaszczenie, są bardzo trudne do zauważenia podczas prezentacji kart metodą fotograficzną (z prędkością błysku lampy typu flash). Podobnie sylwetki roślin, kształt liści na tle zielonej trawy, są dobrze zauważalne dopiero przy nieco dłuższej obserwacji.

Można zatem powiedzieć, że bity inteligencji z mocnym tłem nie nadają się do szybkiej prezentacji techniką bitów inteligencji, w szczególności w przypadku flashkart z gatunkami i

innymi centralnymi obiektami (wyjątkiem są globalne obrazy dzieł sztuki, które same w sobie stanowią obiekt zainteresowania). Obrazy z tłem nadają się na ilustracje do książek zaprojektowanych zgodnie z metodą Domana oraz jako całościowe (globalne) obiekty do dłuższej obserwacji.

### **Dlaczego karty powinny być dzielone na kategorie? Dlaczego sortujemy bity inteligencji?**

Bity inteligencji muszą być także podzielone na kategorie, które pozwalają dziecku uogólnienie wiedzy oraz powiązanie jednej kategorii z drugą. Na podstawie podobieństw pomiędzy przedstawicielami danej kategorii, dzieci mogą wyciągać wnioski i przewidywać cechy oraz zachowania innych nieznanymi sobie przedstawicieli tej samej kategorii. Klasyfikacja umożliwia tworzenie ogromnej ilości wniosków oraz formułowanie prawideł, które tworzą nowe połączenia neuronowe, co bezpośrednio przekłada się na postęp organizacji neurologicznej i tym samym fizyczny rozwój struktury mózgu.

Karty z bitami inteligencji powinny umożliwiać rodzicom szybkie i łatwe przekazywanie wiedzy najmłodszym dzieciom. Na odwrocie każdej karty zawsze znajduje się 10-12 powiązanych faktów. Powiązanie faktów to zabieg, który rozwija logiczne myślenie - nie tylko porządkuje wiedzę i ułatwia zapamiętywanie, ale również rozwija zdolności poznawcze oparte na asocjacjach.

### **Jak uczyć techniką bitów inteligencji?**

Informacje techniczne są ważne, jednak najważniejszy i najbardziej wartościowy składnik programu jest w Tobie. Jest to życzliwość i szacunek, z którym nauczysz. Poniższe informacje techniczne pomogą Ci upewnić się, że bliska relacja, którą dzielisz z Twoim dzieckiem, będzie nieustannie rozwijała się w procesie nauczania.

#### **Czym jest karta typu bit inteligencji?**

Wystarczy powiedzieć, że każda karta jest wydrukowana na kawałku sztywnego papieru i zawiera obraz po jednej stronie oraz jego nazwę i informacje na jego temat po drugiej stronie (zwróconej w Twoją stronę).

Ty wybierasz pierwszą kategorię, którą chciałbyś pokazać swojemu dziecku. Ta kategoria zawiera zwykle około dziesięć lub więcej kart bitów inteligencji.

#### **JEDNA SESJA**

Ustaw siebie i swoje dziecko tak, aby było wam wygodnie patrzeć na siebie. Musisz mieć możliwość pokazywania kart z odległości około 45 centymetrów od swojego dziecka.

Zacznij od radosnego ogłoszenia: „Mam kilka narządów wewnętrznych człowieka, które mogę Ci pokazać!” Następnie tak szybko, jak pozwalają Ci na to ruchy Twoich palców, zaprezentuj karty obrazem do przodu, mówiąc: „Ten narząd to serce”; „Ten narząd to

mózg"; „Ten narząd to żołądek". Biorąc kartę i przesuując ją do przodu, szybko rzuć okiem na nazwę, którą zamierzasz głośno wypowiedzieć. Następnie prezentując kartę z przodu, podaj dziecku jej nazwę. Z dużym entuzjazmem zaprezentuj dziecku całą serię kart. Zwykle seria składa się z minimum dziesięciu lub więcej kart, ale możesz dzielić serie na pół - zwłaszcza jeżeli składają się one z 12 lub 14 kart. Wtedy możesz zaprezentować tylko 6 lub 7 kart. Twoim celem jest zrobić to tak szybko, jak tylko potrafisz. Powinno to zająć 10-15 sekund - zdecydowanie nie więcej. To około jedna sekunda na każdą kartę - i parę sekund, abyś mógł zmieniać karty. Szybko osiągniesz biegłość utalentowanego gracza w blackjacka z Las Vegas.

Przez kilka pierwszych dni po wprowadzeniu nowej kategorii, powinieneś podawać klasyfikację, wg której ułożono serię, np. w kategorii owady: „Ten owad to [biedronka siedmiokropka]" ; „Ten owad to [ważka]". Po pewnym czasie można wycofać klasyfikację i podawać same nazwy kart „biedronka siedmiokropka", „ważka" itd.

### **Prezentuj karty tak szybko, jak tylko potrafisz. Dzieci bardzo szybko łapią zasady.**

Upewnij się, że wszystkie Twoje karty są zwrócone do góry i obrócone do siebie etykietą, zanim rozpoczniesz sesję prezentacji. Nie marnuj czasu Twojego dziecka na prostowanie kart.

Powinieneś także przetasować karty po każdej sesji, aby za każdym razem były pokazywane w innej kolejności.

Wyeliminuj bodźce rozpraszające z otoczenia. Jest to szczególnie ważne, gdy robisz coś nowego po raz pierwszy. Rozpoczynając Program Bitów Inteligencji, zachowaj szczególną staranność, aby stworzyć cichy i uporządkowany czas na wprowadzenie swoich kart – bitów inteligencji.

### **Częstotliwość**

Postaraj się tak rozplanować w ciągu dnia sesje, abyś mógł wykonać kilka krótkich prezentacji, unikaj kumulacji materiału i nadrabiania prezentacji, co stworzy długie sesje. Przeplataj sesje bitów inteligencji - sesjami czytania; po tym jak ukończysz sesję bitów inteligencji, bawcie się w coś innego. Jeśli Twoje dziecko będzie domagało się więcej prezentacji (bardzo często tak będzie), „Oczywiście, jak tylko posprzątam!" Maluch będzie łakomy na wiedzę, jednak musisz dopilnować, aby nigdy nie przesadzał -zatrzymaj się po jednej sesji bitów inteligencji i dotrzymaj obietnicy zaprezentowania kart później.

Najlepszy czas do nauki to godziny poranne. Jeżeli jednak nie możesz sobie pozwolić na poranną zabawę w bity inteligencji, zawsze wybieraj czas, kiedy Twoje dziecko jest rześkie, bystre i wypoczęte.

## Intensywność

Im młodsze jest Twoje dziecko, kiedy zaczynasz naukę, tym głośniej i jaśniej powinien brzmieć Twój głos. Wszystkie matki intuicyjnie rozmawiają z niemowlętami w trybie nieco głośniejszym niż zwykle. Gdy połączysz tę nieco większą intensywność z naturalnym entuzjazmem, nie ma wątpliwości, że Twoje dziecko „odbierze” poszczególne informacje. Wielkość kart i obrazów zależy od percepcji dziecka oraz od odległości z jakiej prezentowane są karty. Im większa karta, tym więcej szczegółów widać, lecz tym trudniej jest zobaczyć cały obraz z niewielkiej odległości.

## Czas trwania

Szybkość, z jaką przeprowadzasz każdą sesję, jest kluczowa dla ogólnego sukcesu wczesnego nauczania.

Bity inteligencji powinieneś pokazywać bardzo, bardzo, bardzo szybko.

Dorośli prawie zawsze robią wszystko zbyt wolno, aby dopasować czynności do malutkich dzieci.

Twoja dewiza powinna brzmieć „im szybciej, tym lepiej”.

Powinieneś liczyć jedną sekundę, na kartę. Zawsze, zawsze, zawsze pokazuj dziecku kilka kart mniej, niż byś chciał. Jeśli wiesz, że Twoje dziecko chciałoby zobaczyć piętnaście, pokazuj dziesięć; jeśli dziesięć to maksimum, z jakim poradzi sobie Twoje dziecko, pokaż pięć.

Zdaniem Glenna Domana inteligentny rodzic powinien przygotować dla siebie dużą karteczkę i przypiąć ją tam, gdzie będzie ją oglądać wiele razy dziennie. Ta karta powinna zawierać napis:

**„Zawsze zatrzymaj się, zanim Twoje dziecko będzie chciało, żebyś przestał!”**

lub

**„Skończ, zanim Twoje dziecko będzie chciało skończyć!”**

Jeśli będziesz przestrzegać tej złotej zasady, nigdy nie nadużyjesz cennego czasu i uwagi dziecka. Uwaga Twojego dziecka jest wspaniała – postaraj się zasłużyć na nią poprzez bardzo krótkie, wysoce zorganizowane i entuzjastyczne sesje.

## SESJE W CIĄGU JEDNEGO DNIA

Rozpocznij od wprowadzenia 5 różnych kategorii z około 5 kartami Inteligencji w każdej z nich (połowa serii zwanej także kategorią). Każdą kategorię prezentujemy trzy razy, zanim skończy się dzień. W miarę Twoich postępów w szybkości i pewności prezentacji, możesz dodawać kolejne kategorie dzień po dniu, aż do dziesięciu różnych kategorii.

Przypominamy – każda kategoria jest wykonywana przez około dziesięć sekund trzy razy dziennie.

#### DODAWANIE NOWYCH INFORMACJI I WYCOFYWANIE STARYCH

Po dziesięciu dniach, od chwili osiągnięcia dziesięciu kategorii, zacznij z każdej z nich wycofać jedną starą kartę dziennie. Wycofane karty odłóż do użycia później. W miejsce starej karty dodaj jeden nowy bit dziennie do każdej z kategorii, aby wymienić tę kartę, którą odłożyłaś. Od tego czasu nadal dodawaj codziennie po jednym bicie na kategorię lub łącznie 5 nowych kart. To jest minimalna liczba, nie maksymalna. Jeśli masz możliwość dodawania nowych kart szybciej, nie ma wątpliwości, że Twoje dziecko je przyswoi. Podana tutaj minimalna jest ograniczona czasem spędzonym na szukaniu, wycinaniu i tworzeniu nowych bitów inteligencji. Nie jest ona odzwierciedleniem zdolności małego dziecka, które są nieograniczone.

Kiedy zabraknie nowych kart, po prostu wycofaj tę kategorię, odkładając na miejsce, gdzie łatwo będzie można ją ponownie znaleźć. W to miejsce wprowadź całkowicie nową kategorię.

W międzyczasie zarchiwizuj starannie wycofane kategorie kart, ponieważ będziesz ich później potrzebować.

#### ŻYWOTNOŚĆ JEDNEGO BITU INTELIGENCJI

Każdy rodzic powinien wiedzieć, ile razy musi pokazać dziecku nową cząstkę inteligencji, zanim stanie się dla niego starą, nudną zabawką. Istotne jest, abyś to wiedział, ponieważ program nauki powinien cały czas się zmieniać. Na przykładzie programu opisanego powyżej; ile razy Twoje dziecko zobaczy jeden bit inteligencji - cząstkę informacji, zanim ta ostatnia „przejdzie na emeryturę”?

Jeśli starannie podążasz za opisanym harmonogramem, już wiesz, że cykl życia jednego bitu inteligencji (danej cząstki informacji), trwa trzydzieści prezentacji, ponieważ nowa informacja jest prezentowana trzy razy dziennie przez dziesięć dni.

Jeśli jednak wykonasz ten program z energią i entuzjazmem, bardzo szybko odkryjesz, że trzydzieści razy w ciągu dziesięciu dni, to po prostu więcej, niż jest to konieczne z punktu widzenia Twojego dziecka.

Dlaczego? Odniosłeś tak wielki sukces, że edukacja Twojego dziecka jest teraz bardziej wyrafinowana do tego stopnia, że musi zobaczyć coś nowego jedynie piętnaście razy w ciągu pięciu dni, lub mniej. To ogromna zmiana częstotliwości! Jednak jest ona powszechnie osiągnięta w ciągu kilku miesięcy od rozpoczęcia powyższego programu. Musisz stale zadawać sobie pytanie: "Czy muszę zmienić długość życia tych informacji z uwagi na zwiększoną dojrzałość ścieżek wzrokowych mojego dziecka?" Jeśli dobrze się bawisz, Twoje dziecko także, nie ma wątpliwości, że pewnego dnia uświadomisz sobie, że maluch musi zobaczyć



nowe informacje tylko raz, aby je dobrze poznać. Czasem przez jakiś czas matki postrzegają to jako problem, wtedy zdają sobie sprawę, że osiągnęły swój cel – ich dziecko, za pierwszym razem może nauczyć się czegoś szybko i bez wysiłku. Jego mózg rośnie codziennie i bardzo szybko.

## PODSUMOWANIE

### **Kto może uczyć przy pomocy bitów inteligencji?**

Zwykle robią to rodzice, dziadkowie lub opiekunowie niemowląt i szkrabów.

### **Kiedy możemy zacząć?**

Dobry start: 3 - 4 lata

Lepszy start: 2 - 3 lata

Najlepszy start: 3 - 24 miesiące

„Program przekazywania wiedzy encyklopedycznej powinno zacząć się tak wcześnie jak tylko jest to możliwe i może być prowadzony równocześnie z programem czytania. Te dwa programy są oczywiście najważniejsze ze wszystkich. Programy te są ogromnie zabawne i będą dostarczały przyjemności dziecku przez całe życie, obejmując sztukę, muzykę, przyrodę, biologię historię i wszystkie inne fascynujące rzeczy, które oferuje nam życie. Matki powinny być dobrze wdrożone w naukę techniką Bitów Inteligencji i program czytania przed rozpoczęciem programu matematyki." Glenn Doman „ Jak przekazać małemu dziecku wiedzę encyklopedyczną"

### **Gdzie i kiedy najlepiej uczyć przy pomocy bitów?**

Gdziekolwiek w domu w dogodnym czasie ale należy zwrócić uwagę na to, że najcenniejszą porą dnia do nauki jest przedpołudnie - tzw. „złoty czas" pomiędzy przebudzeniem a godziną 11.30. Trzeba również upewnić się, że otoczenie nie rozprasza a opiekun jest zwrócony twarzą do dziecka.

### **Dlaczego stosujemy tą technikę tak wcześnie?**

Aby stymulować rozwój prawej i lewej półkuli mózgu czyli powodować fizyczny wzrost całego mózgu.

### **Jak uczy przy pomocy bitów?**

-tak szybko jak to tylko możliwe, 1 sekunda na kartę -słowa wymawiamy wesoło, głośno i wyraźnie patrząc na dziecko,

-karty pokazujemy z odległości około 45 cm,

- rozmiar kart i obrazów zależy od percepcji dziecka i odległości z jakiej prezentowane są obrazy,
- każda seria zawiera zwykle 10-14 flesz kart, prezentację nowej serii zaczynamy zwykle od połowy jej kart np. 5-iu,
- w każdym dniu powinny odbyć się trzy sesje z prezentacją danej serii,
- serię bitów pokazujemy od 10 do 5 dni w zależności od szybkości uczenia się dziecka,
- można prezentować od nawet do 5-10 serii na raz w zależności od zainteresowania dziecka,
- sesję prezentacji kończymy zanim dziecko będzie chciało skończyć,
- pamiętamy aby uściskać i ucałować dziecko po prezentacji
- nie sprawdzamy dziecka i nie prosimy o powtarzanie,
- zachowujemy odstępy co najmniej 30 minut pomiędzy sesjami,
- po 10 dniach prezentacji danej serii-kategorii bitów inteligencji wprowadzamy 1 nowy bit i wycofujemy 1 stary (dlatego prezentację nowej serii zaczynamy zwykle od wprowadzenia połowy jej kart np. 5-iu)
- kiedy skończą się nowe bity w danej kategorii, wycofujemy całą kategorię.

## **Jak wykorzystać programy inteligencji czyli opisy umieszczone na rewersie kart?**

### **Jak zaprojektowane są programy inteligencji i kiedy czytamy poszczególne części informacji-fakty?**

Bity inteligencji są podzielone na kategorie, które umożliwiają dziecku uogólnianie wiedzy oraz powiązanie jednej kategorii z drugą. Serie kart np. „Układ słoneczny” są powiązane logicznie wg wybranej kategorii - w tym wypadku są to ciała niebieskie Układu Słonecznego. Poziom uszczegółowienia kategorii jest dowolny. Możemy wybrać szersze, bardziej ogólne kategorie lub węższe, bardziej szczegółowe np. Planety Układu Słonecznego ( w tym wypadku nie możemy zaprezentować Słońca ani Księżycy w tak wąskiej kategorii)

Prezentując daną serię po raz pierwszy, informujemy dziecko wg jakiego klucza powiązane są dane bity inteligencji, czyli do jakiej kategorii należą poszczególne elementy serii. Dla przykładu; „teraz obejrzymy ciała niebieskie układu Słonecznego: ta gwiazda to Słońce, ta planeta to Merkury, ten satelita to Księżyc Ziemi, ta planeta karłowata to Pluton itd.”, albo;,, ten obiekt to Słońce, ten obiekt to Merkury itd.”

Inny przykład bardziej uszczegółowionej kategorii:

„Ten ptak drapieżny to jastrząb gołębiarz, ten ptak drapieżny to bielik, ten ptak drapieżny to kania, .... po prezentacji trzech elementów kontynuujemy prezentację bez podawania kategorii: „to krogulec, to sowa puchacz zwyczajny, sowa pójdzka pospolita, orzeł przedni, itd.”

Karty umożliwiają szybkie i łatwe przekazywanie wiedzy najmłodszym dzieciom. Każda karta z bitem inteligencji zawiera dokładny rysunek lub wysokiej jakości zdjęcie, duże i wyraźne, które reprezentuje bit inteligencji. Na odwrocie każdej karty znajduje się 10-12 powiązanych faktów zwanych dalej częstkami informacji.

### **Programy inteligencji czyli nowe części informacji (punkty 1-12)**

Nie wcześniej niż za 2 tygodnie (w odstępach co najmniej 2-tygodniowych) wprowadzamy serię nowych części informacji ( 1-10), czyli faktów znajdujących się na odwrocie karty.

Po prostu pokazujemy karty, czytając poszczególne punkty znajdujące się na rewersie kart. Wybieramy tylko jeden punkt na każdą kartę, np. na wszystkich prezentowanych bitach inteligencji czytamy tylko informacje zawarte w punkcie 1. Nowe fakty prezentujemy od 10 do 5 dni dla każdej serii lub krócej, w zależności od zainteresowania dziecka (po jednym fakcie na kartę w trzech sesjach dziennie).

-Uwaga! Niektóre proste części informacji czyli fakty wystarczy zaprezentować tylko raz, tzn. tylko w jednej sesji. Np. jeżeli wszystkie zwierzęta z danej serii należą do tej samej gromady, np. AVES -PTAKI - taką informację czytamy na wszystkich kartach tylko raz, podczas jednej sesji. Następnie możemy przejść do kolejnego punktu - ale dopiero za 2 tygodnie. Podobnie sprawa wygląda z informacjami na temat autorstwa dzieł sztuki - jeżeli autorem całej serii jest Jan Matejko, jego nazwisko będzie się powtarzać jeszcze wiele razy podczas prezentacji poszczególnych części informacji. W takim przypadku część na temat jednego autora dla wszystkich obrazów- prezentujemy na wszystkich kartach tylko raz podczas jednej sesji.

### **ŻYWOT JEDNEJ KARTY**

Żywot karty trwa 100 - 50 dni uczenia lub krócej w zależności od tempa uczenia się dziecka. Tempo uczenia się mierzymy poziomem zainteresowania. Jeżeli dziecko traci zainteresowanie, to znaczy, że opanowało daną część informacji i dlatego należy wprowadzić nowe fakty - za 2 tygodnie.

Bitów inteligencji jako pomocy naukowych można używać zgodnie z własnymi pomysłami oraz wg harmonogramu dostosowanego do tempa w jakim uczy się Twoje dziecko.

Technika bitów inteligencji i jej skuteczność w przyspieszaniu organizacji neurologicznej mózgu i rozwijaniu zdolności poznawczych dziecka, zostały opisane w książce „Jak przekazać małemu dziecku wiedzę encyklopedyczną" Glenna Domana.

## Jak ułatwić sobie orientację w opisach bitów inteligencji podczas bieżącego czytania?

Dobrze zaprojektowane bity inteligencji na rewersach zawierają opisy, które czyta się podczas regularnych prezentacji, w określony sposób.

Rodzice kodują opisy kolorową kredką, podkreślają ołówkiem lub zaznaczają highlighterem. Kodowanie kolorami oddziela informacje do prezentacji podczas sesji - od anegdotek, które opowiemy podczas spacerów i informacji, z których zrobimy książeczkę. Zawsze czytamy tylko ostatnią podkreśloną informację i w ten sposób wiemy, że wcześniejsze podkreślenia „przeszły na emeryturę”.

### Kot turecki Van

Prezentacje  
Anegdotki

1. Turecki Van to rasa, która od wieków zamieszkiwała rejony jeziora Van we wschodniej Turcji.
2. Koty tej rasy potrafią pływać, nurkować i łowić ryby, ponieważ jezioro Van od wieków stanowiło dla nich źródło pokarmu i ochłody.  
/lub/ Nazwa rasy Van pochodzi od nazwy geograficznej jeziora, dlatego piszemy ją wielką literą.
3. Kot turecki Van to naturalna rasa kotów, która nie jest wynikiem krzyżowania.
4. Rasa została zarejestrowana przez brytyjski Główny Urząd Felinologiczny w roku 1969.
5. Turecki Van zachwyca śnieżnobiałym futrem i zadziwia fałdami skórnymi między palcami, przypominającymi płetwy.  
/lub/ Turecki Van żyje średnio 14 lat.
6. Turecki Van ma kredowo-białe futro z charakterystyczną plamką na głowie. Jego ogon ma ten sam kolor co plamka.
7. Kot turecki Van jest kotem półdługowłosym.
8. Van jest ceniony za wysoką inteligencję oraz gadatliwość. Ten kot jest bardzo rozmowny.  
/lub/ Van posiada bardzo szeroki asortyment komunikatów werbalnych i wchodzi w interakcję z człowiekiem.
9. Van jest towarzyski, ciekawski i wyjątkowo aktywny. Potrafi wspinać się po chropowatych ścianach. Wobec dzieci jest cierpliwy i przyjacielski.
10. Koty nie znoszą wody, ponieważ ich futro traci właściwości izolacyjne, kiedy jest mokre. Jedyną rasą kotów, które lubią pływać, jest turecki Van.
11. Język kota jest chropowaty, ponieważ ma działać jak szczotka i rozczesywać włoski podczas mycia futra.  
/lub/ Koty nie mogą przeżuwać zbyt dużych kawałków jedzenia, ponieważ ich szczęki nie poruszają się na boki względem siebie.
12. Każdy koci nos ma swój wyjątkowy wzór, tak jak ludzki odcisk palca.

### **Kiedy wprowadzać programy inteligencji?**

„Rodzice nie powinni odczuwać najmniejszego oporu w zastosowaniu własnej wyobraźni w stosowaniu Bitów inteligencji” Glenn Doman.

Dzieci przechodzą przez różne fazy rozwoju i szybko przychodzi moment, kiedy nie posiadają już długo w czasie prezentacji bitów inteligencji. Raczkujące maluchy posiadają już całkiem spory zasób słownictwa i chcielibyśmy wiedzieć co zapamiętały, aby przekazywać im nowe, ciekawe informacje. W tym wieku doświadczone maluchy szybko zapamiętują nowości, niekiedy nawet po pierwszej prezentacji. Na tym etapie często rozpoczyna się wprowadzanie programów inteligencji czyli rozszerzeń informacji.

Ekspozycja podłogowa dla dziecka, które zna już nazwy kart i odczuwa silną potrzebę poruszania się - to najlepszy pomysł. Kto powiedział, że ponowna prezentacja bitów nie może odbyć się w formie zdań pytających? Możemy także połączyć prezentację z ruchem. I to jest właśnie strzał w dziesiątkę.

Jeżeli mamy cień podejrzenia, że nasze raczkujące dziecko opanowało już nazwy kart, nie możemy, a nawet nie powinniśmy kazać mu siedzieć i czekać do końca zdania. Wtedy możemy porozkładać karty na podłodze i pozwolić dziecku na ruch połączony ze zdobywaniem wiedzy. Dziecko w tym wieku często oczekuje dodatkowych informacji i ciekawostek na temat znanych mu bitów inteligencji. Stąd opracowuje się drugie, trzecie, czwarte itd. znaczenie bitu inteligencji zwane programem inteligencji. Można także opowiadać dziecku bity inteligencji w formie anegdotek. Albo zadawać pytania.

Mamy i babcie od wieków instynktownie znają wartość edukacyjną zdań pytających. Taka rozmowa rozwija naukowe myślenie. Gdzie jest ćma? Wiesz, że ćmy mają futro? A czy wiesz, że ćmy używają światła Księżycy jako latarni morskiej i kompasu? (dziecku można dodatkowo pokazać latarnię morską i kompas oraz opowiedzieć do czego służą). Koncepcję można objaśnić podczas wieczornego spaceru w świetle lamp i świateł domów. Czy wiesz, że ćma myli lampkę nocną z Księżycem? Tak, ćma myśli, że Twoja lamka nocna to Księżyc. Co zrobi ćma, jeżeli w nocy zapalisz lampkę i otworzysz okno?

Z drugiej strony raczkujące dziecko powinno rozwijać swój fizyczny potencjał na podstawie programu rozwoju inteligencji ruchowej. Jeśli jego potrzeby ruchowe zostaną zaspokojone w innych zabawach, maluch chętnie odpocznie (byle nie za długo) i zapozna się z programami inteligencji.

### **Kiedy jest najlepszy czas na wprowadzanie programów inteligencji?**

„Program przekazywania wiedzy encyklopedycznej powinno zacząć się tak wcześnie, jak tylko jest to możliwe i może być prowadzony równocześnie z programem czytania. Te dwa programy są oczywiście najważniejsze ze wszystkich. Programy te są ogromnie zabawne i

będą dostarczały przyjemności dziecku przez całe życie, obejmując sztukę, muzykę, przyrodę, biologię historię i wszystkie inne fascynujące rzeczy, które oferuje nam życie.

Matki powinny być dobrze wdrożone w naukę techniką Bitów Inteligencji i program czytania przed rozpoczęciem programu matematyki." - to słowa samego Glenna Domana

Z kolei w nowej uaktualnionej wersji „Jak przekazać małemu dziecku wiedzę encyklopedyczną", napisanej przez Glenna razem z córką Janet, wskazano na potrzebę posiadania przez dziecko minimum słownictwa, aby zacząć programy inteligencji oparte na rozszerzeniach informacji (1.,2., 3., punkt w opisach) Informacje muszą być odpowiednie dla wieku, co oznacza, że dziecko powinno posiadać wystarczającą ilość wiedzy, aby zrozumieć lub intuicyjnie pojąć znaczenie programu Inteligencji. Rodzice, którzy wcześniej zapoznali dziecko z dużą ilością słów, mogą przyspieszyć ten proces. Jeśli jakieś słowo umknęło, maluch i tak je zapamięta, intuicyjnie postara się odgadnąć znaczenie lub.... i to jest najpiękniejsze – przechowa informację w pamięci do czasu, gdy będzie mógł w pełni ją zrozumieć ( np. słowo ogólniak czy ogórniak, nie wiem co to znaczy, ale to zapamiętam)

Dwa powyższe stanowiska dotyczące rozpoczynania programu inteligencji z pozoru wydają się wykluczać, ale różnice wynikają z różnych faz rozwoju dziecka. Najmłodsze trzymiesięczne dzieci są doskonałymi odbiorcami prezentacji nowego słownictwa, pierwszych prezentacji bitów inteligencji w formie obrazu z podpisem ( u nas punkt 0). Starsze 11-miesięczne dziecko jest już w ruchu, ale jest przygotowane do odbioru szerszych informacji i oczekuje ciekawostek na temat znanych sobie z nazw bitów inteligencji.

W tym wieku wprowadzamy następne znaczenia informacji ((1.,2., 3., punkt w opisach), opowiadamy dziecku anegdotki na spacerach, wykonujemy książeczki w oparciu o rozszerzenia informacji (zdanie + obraz) oraz bawimy się w detektywa lub w naukowca. Który z tych motyli lata w dzień? Dziecko może przeprowadzić śledztwo podczas spaceru lub wieczorem w domu. Może również pomóc dorosłym w odróżnianiu gatunków. Pokaż babci, gdzie jest listkowiec? Babcia już jest ślepa jak kret i nie widzi - powiedz, gdzie się podziała szarańcza?

Nauka niemowlęcia wymaga pomysłowości, sprytu i poczucia humoru.

## **Dlaczego programy inteligencji są ważne i warto czytać je dzieciom?**

**Wielokrotne czytanie tego samego tekstu rozwija podręczną pamięć słuchową.**

Znamy to z doświadczenia: czytamy dziecku dany punkt opisu i przez przypadek omijamy jedno słowo lub fragment tekstu. Dziecko od razu daje nam znać, że coś przegapiliśmy.

**Tak działa podręczna pamięć słuchowa, która jest niezbędna do późniejszej nauki.**

Albo inna sytuacja: czytamy pierwsze słowo, a maluch już chce, żeby przewrócić kartkę albo co gorsza zmienić lekturę lub zakończyć prezentację – to znak, że zna już treść na pamięć i potrzebował tylko jednego słowa, aby przypomnieć sobie całą resztę.

### **Czasem wystarczy tylko pierwsze słowo, aby dziecko przypomniało sobie całą treść.**

Nie zawsze powtarzanie jest pożądane - czasem dziecko zamyka książkę lub odwraca głowę pokazując, że nie chce się słuchać ani oglądać kart. Brakiem zainteresowania dzieci często sygnalizują, że już zapamiętały materiał. Bardzo doświadczone dzieci potrafią przyswoić niektóre specyficzne informacje już po pierwszej prezentacji. W serii ssaków, z których wszystkie należą do gromady o łacińskiej nazwie MAMMALIA - tę informację wystarczy podać tylko jeden raz. Zawsze bacznie obserwujmy dziecko, ponieważ powtarzanie starego materiału to jedyny błąd, którego maluch nie toleruje.

### **Niezwykła pamięć długoterminowa to efekt uczenia się techniką bitów inteligencji.**

Z doświadczeń rodziców wynika, że „absolwenci” programów inteligencji mają niezwykłą pamięć długoterminową. To chodzące słowniki obcojęzyczne i ortograficzne, notesy, pamiętniki i kalendarze. Matka, która zapomniała słowa w języku obcym, zamiast zaglądać do tłumacza, pyta swoją córkę. To samo robi, kiedy chce przypomnieć sobie datę wydarzenia rodzinnego – nie potrzebuje kalendarza. Umiejętność zapamiętywania informacji za pierwszym razem, to jeden z niezwykłych efektów uczenia się techniką bitów inteligencji.

## **Interakcja**

Jednym z najważniejszych i najskuteczniejszych elementów bitów inteligencji jest interakcja dziecka z rodzicami.

### **Jak działa interakcja?**

Czy zauważyli Państwo, że małe dziecko zwraca uwagę na to, co Wy mu pokazujecie? To oznacza, że elementy, na które nie zwracacie uwagi, dziecko uczy się ignorować.

Czy zwróciliście Państwo uwagę, że małe dzieci po prezentacji bitów inteligencji, zaczynają dostrzegać i obserwować w naturze obiekty, które widziały na kartach? Dostrzegają także nowe rzeczy, których na kartach nie było i pytają o ich nazwy (często niewerbalnie).

Bity inteligencji uczą zwracać uwagę na poszczególne elementy rzeczywistości - rozbudzają w dziecku ciekawość świata.

Dzieci zaniedbane środowiskowo, praktycznie w ogóle nie zwracają uwagi na otoczenie, są niespokojne, mają problemy z zachowaniem. Nauczyciele często się skarżą na fakt, że tych uczniów nic nie interesuje.

**Dzieci, które mają najwięcej interakcji z rodzicami, najwięcej się od nich uczą. To dzieci lepiej przystosowane.**

Jeśli założymy, że najważniejszym elementem Metody Domana jest interakcja dziecka z rodzicami, jak będziemy stosować tę metodę? Jakich możemy wówczas spodziewać się szybkich efektów?

Jednym z natychmiastowych efektów będzie na pewno udana zabawa dziecka z rodzicami.

## **Jakich zasad należy przestrzegać, aby pomnożyć inteligencję małego dziecka?**

### **Rozpoczynamy naukę w możliwie najmłodszym wieku**

Uczenie dziecka można zacząć od samych narodzin. Bodźce i informacje dostarczane dziecku za pomocą zmysłów rozwijają ścieżki sensoryczne mózgu. Zdaniem Glenna Domana każdy wiek jest odpowiedni do rozpoczęcia nauki, ale im prędzej to nastąpi, tym nauka będzie łatwiejsza a jej rezultaty lepsze.

Szczególnie wdzięcznymi odbiorcami faktów czysto intelektualnych są dzieci pomiędzy trzecim a piątym miesiącem życia. Ich ścieżki wzrokowe i słuchowe są już dobrze rozwinięte przy stosunkowo niewielkiej zdolności do przemieszczania się. Glenn Doman nazywa te dzieci rasowymi intelektualistami.

### **Radosne podejście i forma zabawy**

Złotą zasadą wczesnego nauczania są słowa Glenna Domana - pioniera pracy z najmłodszymi dziećmi: „Nauka jest zabawą. (...) Jeżeli ty i dziecko nie bawicie się dobrze, przerwij natychmiast - robisz coś źle.” Zarówno rodzic jak i dziecko powinni podchodzić do nauki z radością i entuzjazmem tak aby zabawa ta zawsze była przyjemnością.

Zdaniem Domana uczenie dla małych dzieci jest nagrodą, przywilejem i wielką przyjemnością o czym trzeba zawsze pamiętać aby nie zrobić niczego co mogłoby zniszczyć tę naturalną postawę dziecka. Zdaniem Domana naprawdę trudno cokolwiek zepsuć ucząc małe dzieci i nawet nieporadne uczenie odnosi zaskakująco lepsze rezultaty niż nie robienie nic z małymi dziećmi. Nigdy jednak nie wolno złamać złotej zasady, która mówi, że uczenie małych dzieci zawsze powinno być dobrą zabawą.

### **Odpowiednia pora na zabawę**

Odpowiedni czas na zabawę jaką jest uczenie małego dziecka to pora w ciągu dnia kiedy zarówno matka jak i dziecko są szczęśliwi i w dobrej formie. Dziecko powinno być wypoczęte, najedzone i wesołe. W przeciwnym wypadku najpierw należy zadbać o komfort dziecka a dopiero potem zacząć zabawę. Kiedy dzień jest nieodpowiedni ponieważ wszystko źle się układa, matka i dziecko są rozdrażnieni. W taki dzień najlepiej odłożyć naukę na lepsze dni. Zawsze należy pamiętać, że nauka powinna być zarówno dla rodziców jak i dziecka radością oraz okazją do wspólnej zabawy.



### **Czas trwania zabawy zależy od zainteresowania dziecka**

Zawsze należy kończyć zabawę zanim dziecko będzie chciało skończyć. Zdaniem Domana trzymanie się tej zasady podsycać będzie w dziecku naturalne pragnienie uczenia się. Wymaga to od rodziców umiejętności przewidywania o czym myśli dziecko na chwilę przed nim. Nigdy nie należy przeciągać uczenia małego dziecka do momentu kiedy dziecko samo będzie chciało skończyć. Uczucie przesytu mogłoby zniszczyć w dziecku naturalną ekscytację z jaką dziecko oczekuje na kolejną zabawę.

### **Sprawne pokazywanie materiałów**

Zdaniem Glenna Domana dzieci uczą się bardzo szybko i dlatego materiały należy pokazywać dziecku bardzo szybko. Najlepszą metodą sprawnego przedstawiania faktów jest prezentacja za pomocą flesz kart. Jest to metoda najlepiej przystosowana do szybkiej percepcji faktów jaką charakteryzują się małe dzieci. Pokazywanie flesz kart małemu dziecku powinno się odbywać tak szybko jak tylko potrafi to zrobić pokazujący. Zdaniem Domana sama szybkość może wpłynąć na to czy dana sesja zabawy będzie udana. Dzieci są na tyle bystre, że nie potrzebują się wpatrywać aby zauważyć wszystkie szczegóły i przyswajają obraz natychmiast, tak jak aparat fotograficzny.

### **Radosne brzmienie głosu i intonacja podkreślająca znaczenie**

Bardzo ważny jest sposób przekazywania informacji a zwłaszcza radosny, pełen entuzjazmu ton głosu. Dzieci cenią sobie u rodziców melodyjną intonację wspomagającą zrozumienie, nie mechaniczne lecz pełne entuzjazmu brzmienie głosu, frapujący i intrygujący sposób przekazywania informacji, niekiedy odrobinę inwencji aktorskiej i udawania przy odczytywaniu trudnych, „poważnych” słów. Dzieci uwielbiają tajemnice, w których biorą udział i czują się wyjątkowe otrzymując od osoby dorosłej uwagę oraz dostęp do „tajemniczej” naukowej wiedzy. Wg Domana jest możliwe szybkie pokazywanie materiałów z jednoczesnym ciekawym przekazem informacji z entuzjazmem i zainteresowaniem.

### **Częste wprowadzanie nowego materiału**

Nowy materiał jest atrakcją dla dziecka i nie powinno się zwlekać z wprowadzaniem go do momentu kiedy dziecko opanuje do perfekcji stary. Najprawdopodobniej próby wyuczenia w 100% starych informacji znudzą i zniechęcą dziecko na tyle, że nowe informacje nie wzbudzą już żadnego zainteresowania. Takie podejście znamy ze szkoły. Lepszym pomysłem jest częste wprowadzanie nowego materiału niezależnie od stopnia opanowania starego. Faktycznie dziecko opanowuje więcej wiedzy niż my się tego spodziewamy a chęć odkrywania i poznawania nowości będzie zaspokojona. Zaspokojona ciekawość przynosi poczucie spełnienia i podwyższa motywację dziecka do dalszej nauki

### **Systematyczne wykonywanie programu**

Regularność jest ważna ale nie może być ona przestrzegana na siłę. W żadnym wypadku wolno zmuszać dziecka do nauki. Nauka powinna dla dziecka być przyjemnością dlatego

uczyć można małe dzieci, tylko wtedy kiedy chcą i kończyć nauczanie zanim dziecko będzie chciało skończyć

**Systematyczność** bardzo zależy od zaplanowania programu i wcześniejszego przygotowania materiałów. Program, który jest skromny ale systematycznie wykonywany będzie sprawiał większą radość dziecku niż nieregularne przeładowane sesje. Zbyt ambitne przedsięwzięcie może przytłoczyć rodziców na tyle, że będą angażować się w jego realizację sporadycznie. Program wykonywany nieregularnie będzie najprawdopodobniej mało skuteczny. Dziecko będzie niewiele zapamiętywało i rozumiało co w konsekwencji tylko zniechęci je do dalszej nauki. Prawdziwe postępy można osiągnąć ucząc małe dzieci w miarę możliwości codziennie. Postępy w przypadku małych dzieci oznaczają prawdziwą wiedzę, która daje dzieciom radość, poczucie sukcesu i motywację do codziennej nauki.

Jeżeli z jakiegoś powodu jesteśmy zmuszeni odłożyć program nie będzie to wielki problem pod warunkiem, że zdarzać się będzie to dość rzadko. W przypadku przerwy spowodowanej np. przeprowadzką czy narodzinami dziecka po powrocie kontynuujemy program w miejscu, w którym zatrzymaliśmy się. Nie cofamy się i nie robimy powtórzeń materiału. Choroba uczonego dziecka nie jest sama w sobie powodem do przerywania nauki jeżeli dziecko czuje się na tyle dobrze, że nadal chce się uczyć. Nie należy odbierać dziecku przyjemności płynącej z nauki z powodu choroby.

### **Zapas starannie przygotowanych materiałów**

Dzieci przerabiają materiał bardzo szybko i pokazywanie starych materiałów tylko z tego powodu, że nie mamy nowych to jedyny błąd, którego małe dziecko nie będzie tolerowało. Nudzenie dziecka jest najgorszym błędem jaki można popełnić w trakcie uczenia. Należy wcześniej przygotować zapas materiału aby zacząć naukę pełną parą. Materiały należy uzupełniać z wyprzedzeniem tak aby zachować dystans. Najlepsze jest wyprzedzenie rzędu jednego miesiąca. Zapewnia ono komfort psychiczny matce, która nie musi w pośpiechu przygotowywać materiałów na jutro. W razie potrzeby lepiej przerwać program do momentu uzupełnienia materiałów. Nigdy nie wolno ulec pokusie pokazywania ciągle tych samych materiałów.

### **Powtarzanie**

Dzieci uczą się najlepiej przez powtarzanie. Jest to główny powód, dla którego dzieci do znudzenia domagają się powtarzania ulubionej czynności lub czytania ulubionej książeczki. Dzieci poprzez powtarzanie opanowują do perfekcji czynności, zapamiętują słowa a jednocześnie programują i wzmacniają swoje ścieżki czuciowe mózgu. „Należy pozwolić a nawet zachęcać dziecko do powtarzania czynności, które rozwijają nowe umiejętności.”  
Susan Ludington-Hoe

## **O czym należy pamiętać ucząc maleńkie dziecko kartami wg metody Glenna Domana ?**

Wszystkie wskazówki dotyczące realizacji programu metodą Glenna Domana, autor metody zawarł w dziesięciu złotych zasadach:

- 1. Rozpocznij program tak wcześnie jak to tylko możliwe.**
- 2. Ucząc, bądź zawsze radosna.**
- 3. Szanuj swoje dziecko.**
- 4. Ucz tylko wtedy kiedy Ty i dziecko jesteście szczęśliwi.**
- 5. Kończ sesję zawsze zanim Twoje dziecko będzie chciało skończyć.**
- 6. Pokazuj materiały szybko.**
- 7. Często wprowadzaj nowe materiały.**
- 8. Realizuj program systematycznie.**
- 9. Starannie i z wyprzedzeniem przygotuj materiały. Utrzymuj dystans w posiadanych zapasach.**
- 10. Zawsze pamiętaj o najważniejszej zasadzie bezpieczeństwa:**

**Jeżeli Ty i dziecko nie bawicie się dobrze, przerwij natychmiast, robisz coś źle.**

**Złota zasada: Skończ, zanim Twoje dziecko będzie chciało skończyć**

Poradnik opracowany został na podstawie książki Glenn Domana i Janet Doman pt. „Jak przekazać małemu dziecku wiedzę encyklopedyczną?”

Opracowanie:  
Fundacja Ingenium